

Handledning med förberedelser och uppgifter

Skapa & berätta med **DIGITALA SPEL**

Tema: Cirkus Imago - Ett nytt trick



Koncept för skapande skola
Utvecklat av GameFlame på uppdrag av Film i Skåne

Version 3.1 - Generell, 2019-10-11



Innehållsförteckning

Introduktion av verktyget Scratch	3
Grundläggande om verktyget	3
Förberedelser	5
1.1 Gruppindelning	5
1.2 Förbered ert innehåll och skapa ett storyboard	5
1.3 Skapa ert innehåll	5
<i>Viktigt om upphovsrätt och att använda innehåll från internet</i>	5
1.4 Digitalisera ert innehåll	6
1.5 Ladda upp ert innehåll till respektive grupps katalog på Google Drive	6
Workshop - del 1 - innehåll	7
<i>Utrustning och teknik som behöver fungera inför workshop</i>	7
1. Introduktion och förberedelser	7
<i>Gruppförberedelser & inloggning på Scratch</i>	7
<i>Remixa spelet - Bolltricket</i>	7
<i>Ladda ner gruppens bilder från Google Drive</i>	7
2. Uppgifter	8
2.1 Byt bakgrund på scenen	8
2.2 Byt spelkaraktär - genom att ändra klädsel på sprajten	9
2.3 Byt objekt som trillar ner - genom att ändra klädsel på sprajten	10
2.4 Byt karaktärerna - genom att ändra klädsel på sprajten	11
2.5 Testa spelet och ändra storlek och position på sprajtarna	11
2.6 Byt dialog - genom att ändra skriptet på sprajten	12
2.7 Byt ljud - genom att lägga till och ändra ljud på sprajten	12
2.8 Byt musik - genom att välja ny musik	13
Workshop - del 2 - funktion & slutförande	14
3. Introduktion	14
<i>Gruppförberedelser</i>	14
4. Uppgifter	14
4.1 Ändra funktioner	14
4.2 Testa och fixa buggar	14
4.3 Dela spelet	15
4.3 Lägg till spelet i skolans Scratch-studio	15
Extrauppgifter	15
Fördjupning i Scratch - tips och trix	16
Innehåll och mediahantering i Scratch	16
<i>Scratch innehållsbibliotek</i>	16
<i>Grafikformat</i>	16
<i>Skapa animation i Scratch</i>	17
Skapa interaktivitet och spelmekanik med kod-block (förenklad visuell programmering)	18
Tips och länkar	19
<i>Scratch och kodning</i>	19
<i>ScratchJr</i>	19
<i>Spel där spelarna kan bygga eget innehåll</i>	19
<i>Verktyg för att göra egna spel (professionellt)</i>	19
<i>Utbildningar inom spelutveckling</i>	19
Interaktivt bildmanus - litet	21
Interaktivt bildmanus - stort	22

Introduktion av verktyget Scratch

Grundläggande om verktyget

Scratch är ett gratis verktyg för att skapa interaktiva berättelser, enkla spel, animationer och lära sig grunderna inom programmering. Användarna skapar direkt i webbläsaren och kan dela sina verk med varandra. Användarna kan även gilla och kommentera varandras verk. Det är möjligt att kopiera varandras kod och innehåll för att fritt förändra och förbättra resultatet. Det kallas att *remixa*.

Scratch är utvecklat av the Lifelong Kindergarten Group vid MIT (Massachusetts Institute of Technology) Media Lab.

Scratch och allt innehåll är skapat under Creative Commons Attribution-ShareAlike licens. De flesta delarna av Scratch är översatt till svenska.

Scratch kan köras i de flesta moderna webbläsare, och har just släppts i en ny version, vilket gör att det nu fungerar på mobila enheter och läsplattor. Jag rekommenderar att skapa på datorer, men testa att spela spelen även på läsplattor.

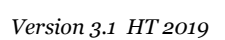
Det finns en förenklad variant för läsplattor och en yngre målgrupp som heter ScratchJr.

Som inspiration för vad ni kan göra i verktyget Scratch kan ni utforska vad andra har skapat i Scratch här och titta på våra exempelspel i vår Scratch-studio här.

På nästa sida finns en översikt över gränssnittet i Scratch.

Här nedan är en förklaring av några av begreppen som används i Scratch.

Scen	Det som syns på skärmen, kan liknas vid en teaterscen. Scenen är 480 pixlar/steg bred och 360 pixlar/steg hög.
Bakgrund	Det som syns längst bak på scenen, kan liknas vid en kuliss på scenen.
Sprajt	Något som syns på scenen, kan liknas vid skådespelare eller rekvisita på scenen som spelskaparen kan regissera.
Klädsel	En klädsel är en av bilderna i en sekvens av bilder som är kopplade till en sprajt. De kan bytas över tid för att skapa en animation eller förändring av sprajten. Kan liknas vid ett kostymbyte av en skådespelare på scenen.
Händelse	En händelse som aktiverar något i spelet, t ex en knapp trycks in, något klickas på, spelaren går i mål.
Skript	Ett skript är kopplat till en sprajt på scenen och består av ett antal kod-block. Kan liknas vid regissörens instruktioner till skådespelaren.
Kod-block	Kod-blocken är beståndsdelarna som tillsammans utgör ett skript. De är som pusselbitar som passar ihop på olika sätt och bestämmer hur sprajten ska agera på olika händelser. De skapar tillsammans interaktivitet och spelmekanik.
Remixa	Att använda någon annans Scratch-projekt som utgångspunkt för sitt eget projekt och göra en ny variant av det.
Ryggsäck	Uppfällbar flik i nederkant av användargränssnittet där du kan spara kod-block som du vill använda på flera ställen.
Steg	Steg används i kod-block som en enhet istället för pixlar för att beskriva bland annat rörelse och avstånd.
x & y	x representerar en position i horisontell riktning. y representerar en position i vertikal riktning.



Förberedelser

1.1 Gruppindelning

Vi arbetar i hel- eller halvklass under spelworkshopen beroende på om IKT-pedagog kan hjälpa till. Eleverna delas upp i max 10 arbetsgrupper per helklass eller max 6 arbetsgrupper per halvklass.

Varje arbetsgrupp består förslagsvis av 2-3 elever. De bör hjälpas åt med förberedelser och uppgifter. Varje grupp behöver tillgång till en dator under workshopen.

Under workshopen roterar vi vem som sitter vid datorn var 5:e minut.

För in namnen i respektive klass och grupp i rätt flik i gruppdokumentet på Google Drive.

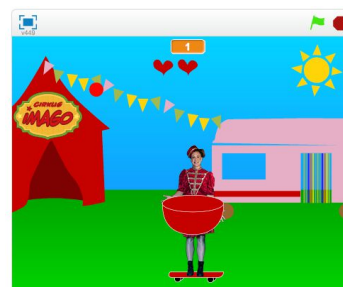
1.2 Förbered ert innehåll och skapa ett storyboard

Kolla på spelet igen om ni vill Cirkus Imago - Bolltricket
(<https://scratch.mit.edu/projects/118592576/>)

Hur vill ni att ert spel ska se ut? Hur ska det låta?

Hur ska det fungera? *I mån av tid kan vi hinna ändra en del i koden för att skapa nya funktioner.*

Använd ett storyboard, bildmanus. Mallar finns i slutet av dokumentet. En mall för vad de ska säga, dialogen, finns på Google Drive, "Mall för dialog".



Tänk särskilt på följande frågor och att skapa egna versioner av dessa bilder:

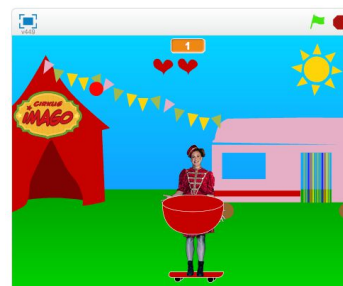
- **Var är de? Hur ska bakgrunden se ut?**
- **Vem/vad ska spelaren styra?**
- **Vad ska spelaren fånga?**
- **Vad ska användas för att fånga det?**
- **Vem/vad ska presentera spelet i början och slutet?**
- **Vad ska de säga?**



1.3 Skapa ert innehåll

Rita, fotografera, bygg med lera, spela in ljud och förbered så mycket material som möjligt inför workshopen. Vilken teknik ni använder är valfritt, men det måste gå att digitalisera för att kunna användas i Scratch.

Scenen i Scratch är 480 pixlar bred och 360 pixlar hög.
Proportionerna är 4:3 på scenen/bakgrunden. Skriv ut och använd denna mall för att få rätt proportioner på bakgrunden.
<https://goo.gl/GKQ4S6>



Viktigt om upphovsrätt och att använda innehåll från internet

Endast eget innehåll, innehåll från Scratch eller det innehåll vi tillhandahåller är tillåtet att använda. Musik, ljud, bilder och filmer från internet är skyddade av upphovsrätt och får inte användas.

1.4 Digitalisera ert innehåll

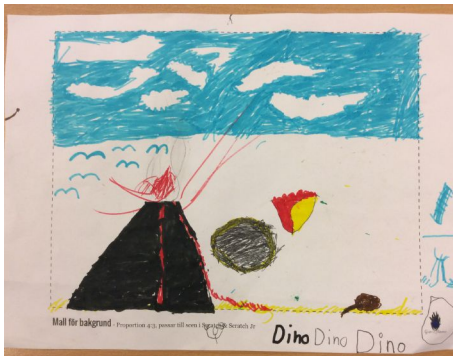
Ni kan digitalisera det ni har skapat genom att scanna det i scanner eller fotografera det med en läsplatta eller mobiltelefon för att sedan lägga över det på Google Drive. Spela in ev. ljud och musik på läsplatta eller mobiltelefon och lägg över på Google Drive.

Har ni problem att digitalisera något material så kan vi eventuellt hjälpa er under workshop 1.

Använd gärna svart tusch för konturerna på figurer och objekt (på bakgrund behövs det ej).

Rita på eller lägg motivet på vitt papper (eller annan färg som är i kontrast till hur motivet ser ut) och fotografera/scanna. Eventuellt i flera olika poser/varianter.

Fotografera motiven ett i taget och låt dem fylla ut bilden så mycket som möjligt.



- **1 bild för bakgrund, 4:3 format liggande** (A3/A4 går bra som utgångspunkt, men hela bredden får inte plats, använd hellre mallen (<https://goo.gl/GKQ4S6>))
- **1 bild med karaktären som spelaren ska styra (Anna)**
- **1 bild med det som ska fångas, kan vara flera saker (boll)**
- **1 bild på det som karaktären ska fånga med (korgen)**
- **1 bild på de som ska presentera spelet i början & slutet**



1.5 Ladda upp ert innehåll till respektive grupps katalog på Google Drive

Alla grupper har en egen katalog i Google Drive, i katalogen "Klasser & Grupper":

T. ex. Exempelskolan Skapande Skola HT 2019 - VT 2020/ Klasser & Grupper / 3A / Grupp 1

1. Ladda upp bilderna från dator/iPads till Google Drive, i respektive grupps katalog.
2. Ge gärna bilderna namn så vi vet vad det är. T.ex. "bakgrund1", "karaktär - Nisse", "objekt - köttbulle".

Bilderna ska laddas upp innan höstlovet v. 44.

Kontakta Oscar, oscar@gameflame.se, om ni har några frågor eller problem med detta.

Workshop - del 1 - innehåll

Utrustning och teknik som behöver fungera inför workshop

Datorer

Varje grupp behöver tillgång till en **dator** med webbläsare (Google Chrome) och **internetuppkoppling**. Chromebook går bra. En **mus** är också bra om det finns tillgängligt.

Projektor/Smartboard/TV

Under spelworkshopen behöver vi tillgång till projektor/smartboard/TV och högtalare för gemensamma genomgångar.

1. Introduktion och förberedelser

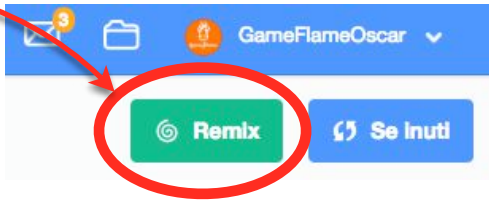
I klassrummet presenteras och repeteras först konceptet, verktyget Scratch och uppgifterna.

Varje grupp tar med sitt storyboard/bildmanus till workshopen.

Gruppförberedelser & inloggning på Scratch

1. Varje grupp samlas vid en dator, datorn i mitten och en elev på varje sida.
2. Öppna en webbläsare, Google Chrome är att föredra.
3. Gå till scratch.mit.edu i webbläsaren.
4. Om språket inte är svenska, ändra språk till svenska längst ner på sidan. 
5. Klicka på "Logga in" uppe till höger i den övre blå listen.
6. Användarkonton till alla grupper har skapats och finns samlade i gruppdokumentet på respektive flik.
7. Klicka på den vita knappen "Logga in"
8. En skärm visas som säger att du blivit inbjuden till er klass på Scratch av GameFlameOscar. Klicka på "Kom igång".
9. Ange det år ni är födda, kön och "Sweden" som land (tryck SW snabbt på tangentbordet). Klicka på "Nästa steg".
10. Klicka på "Gå till klasser"
11. Du är nu inloggad och kan spara dina projekt.

Remixa spelet - Bolltricket

12. Klicka på klass-studion som syns längre ner på klass-sidan.
13. Klicka på spelet **Cirkus Imago - Bolltricket** (<https://scratch.mit.edu/projects/118592576/>).
14. Klicka på "Remix" uppe i högra hörnet. 

Nu har ni en egen version av spelet som ni kan ändra fritt.

Ladda ner gruppens bilder från Google Drive

15. Gå till skolans Google Drive katalog,
16. Gå till katalogen "Klasser & Grupper" och leta upp gruppens katalog. T.ex.:
Exempelskolan Skapande Skola HT 2019 - VT 2020/ Klasser & Grupper / 3A / Grupp 1
17. Ladda ner alla bilder till datorn så att de går att ta in i Scratch.

2. Uppgifter

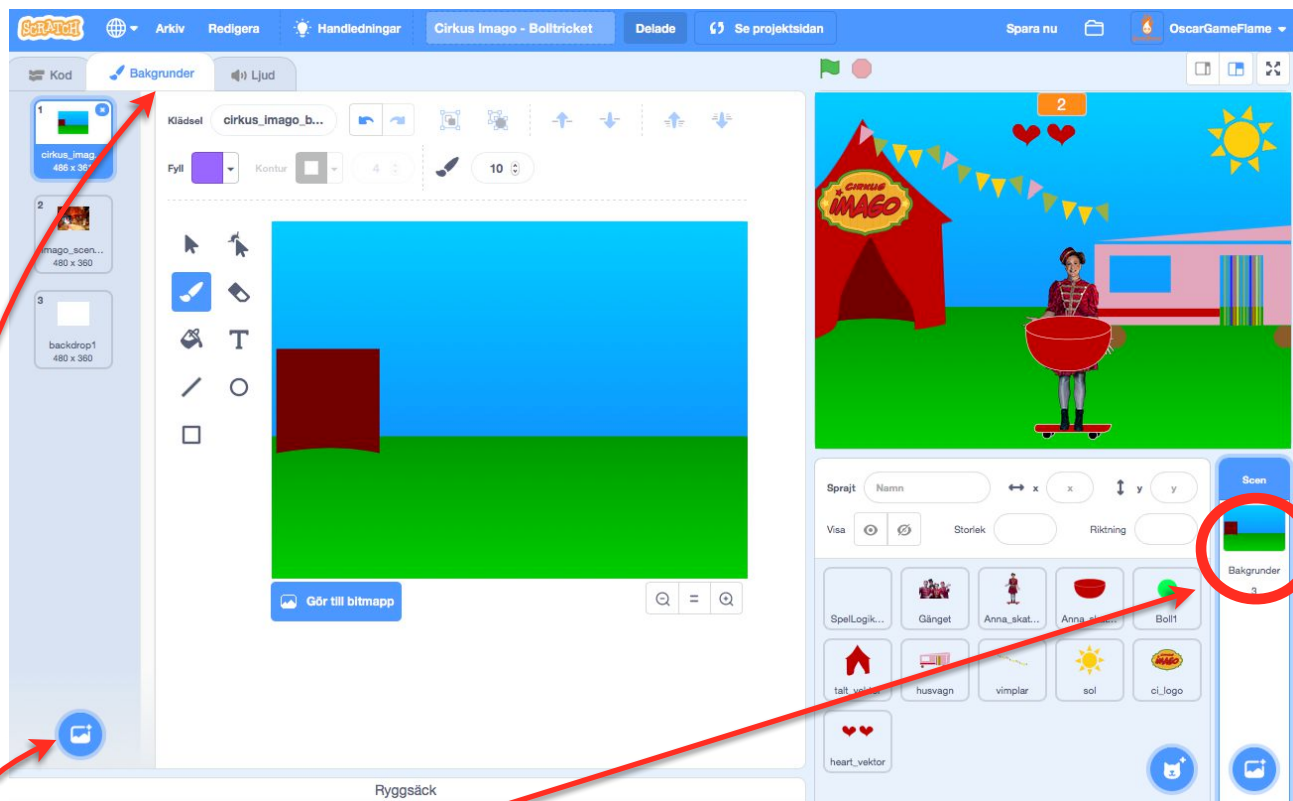
Vi kommer gemensamt att gå igenom uppgifterna steg för steg och se till att alla grupper är med.

Vi utgår från samma spel men steg för steg så kommer de att se olika ut.

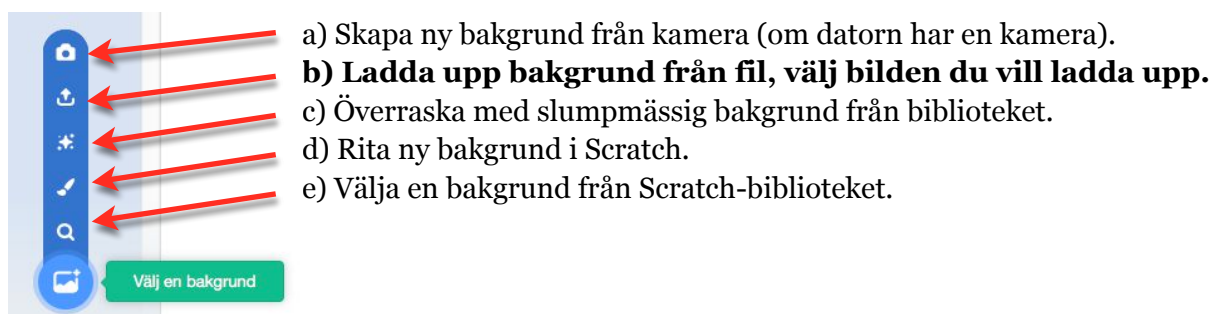
Under den senare delen så arbetar grupperna mer självständigt med olika uppgifter.

Välj de uppgifter som ni vill fokusera på i gruppen. Börja med det viktigaste, det är inte säkert att ni kommer att hinna gå igenom alla.

2.1 Byt bakgrund på scenen

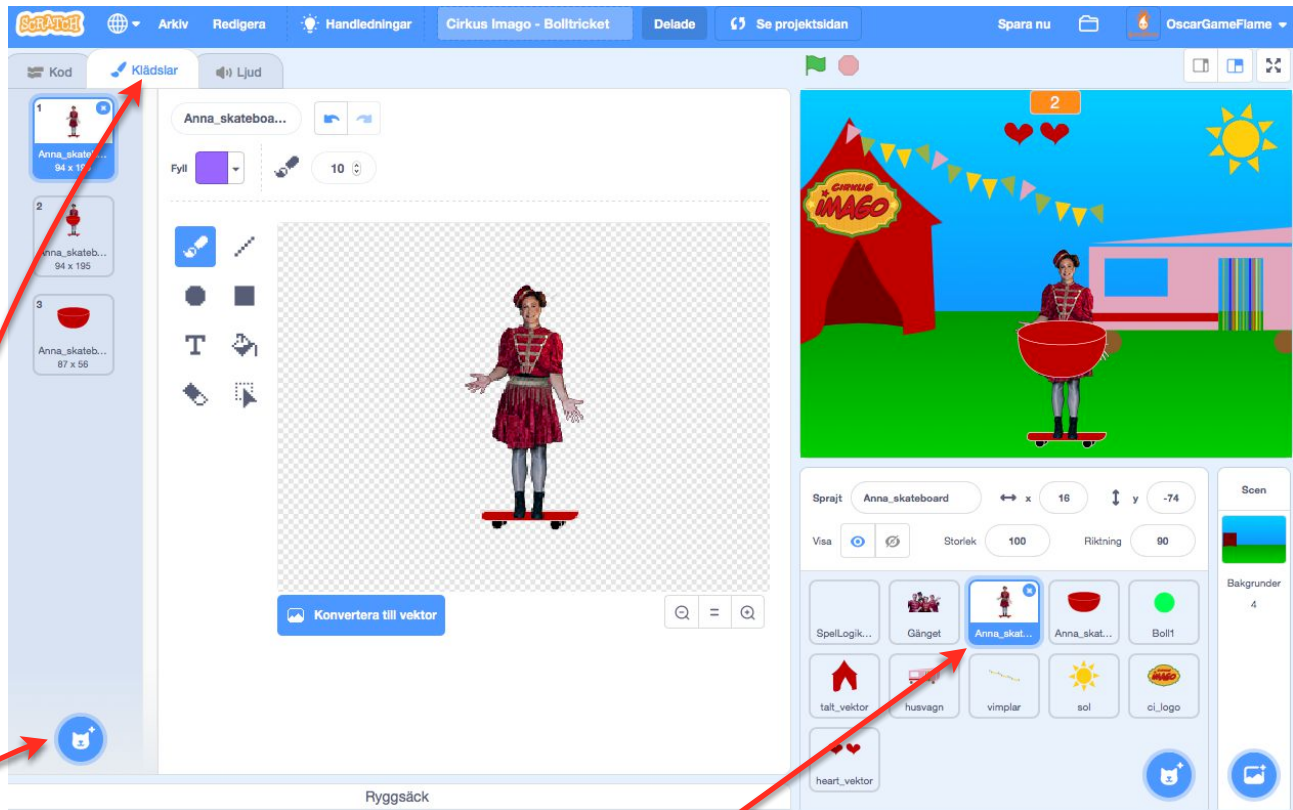


1. Välj symbolen för "Scen".
2. Välj fliken "Bakgrunder".
3. Lägg till en ny bakgrund genom att:

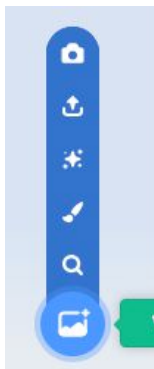


- a) Skapa ny bakgrund från kamera (om datorn har en kamera).
- b) Ladda upp bakgrund från fil, välj bilden du vill ladda upp.**
- c) Överraska med slumpmässig bakgrund från biblioteket.
- d) Rita ny bakgrund i Scratch.
- e) Välja en bakgrund från Scratch-biblioteket.

2.2 Byt spelkaraktär - genom att ändra klädsel på sprajten

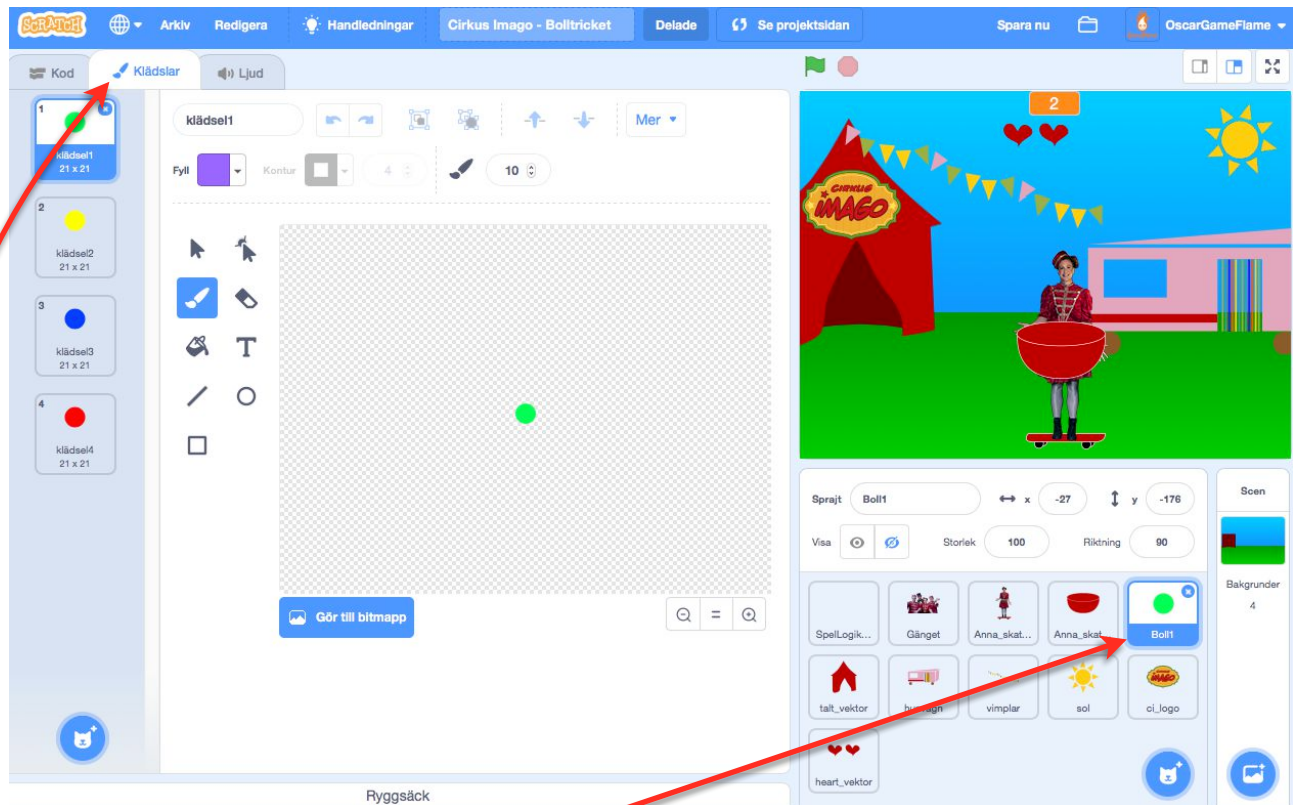


1. Välj symbolen för sprajten "Anna_skateboard1".
2. Välj fliken "Klädselar".
3. Lägg till en ny klädsel genom att:

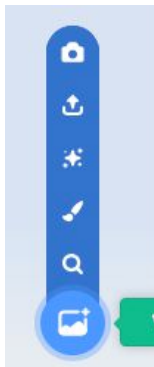


- a) Skapa ny klädsel från kamera (om datorn har en kamera).
- b) Ladda upp klädsel från fil, välj bilden du vill ladda upp.**
- c) Överraska med slumpmässig klädsel från biblioteket.
- d) Rita ny klädsel i Scratch.
- e) Välja en klädsel från Scratch-biblioteket.

2.3 Byt objekt som trillar ner - genom att ändra klädsel på sprajten

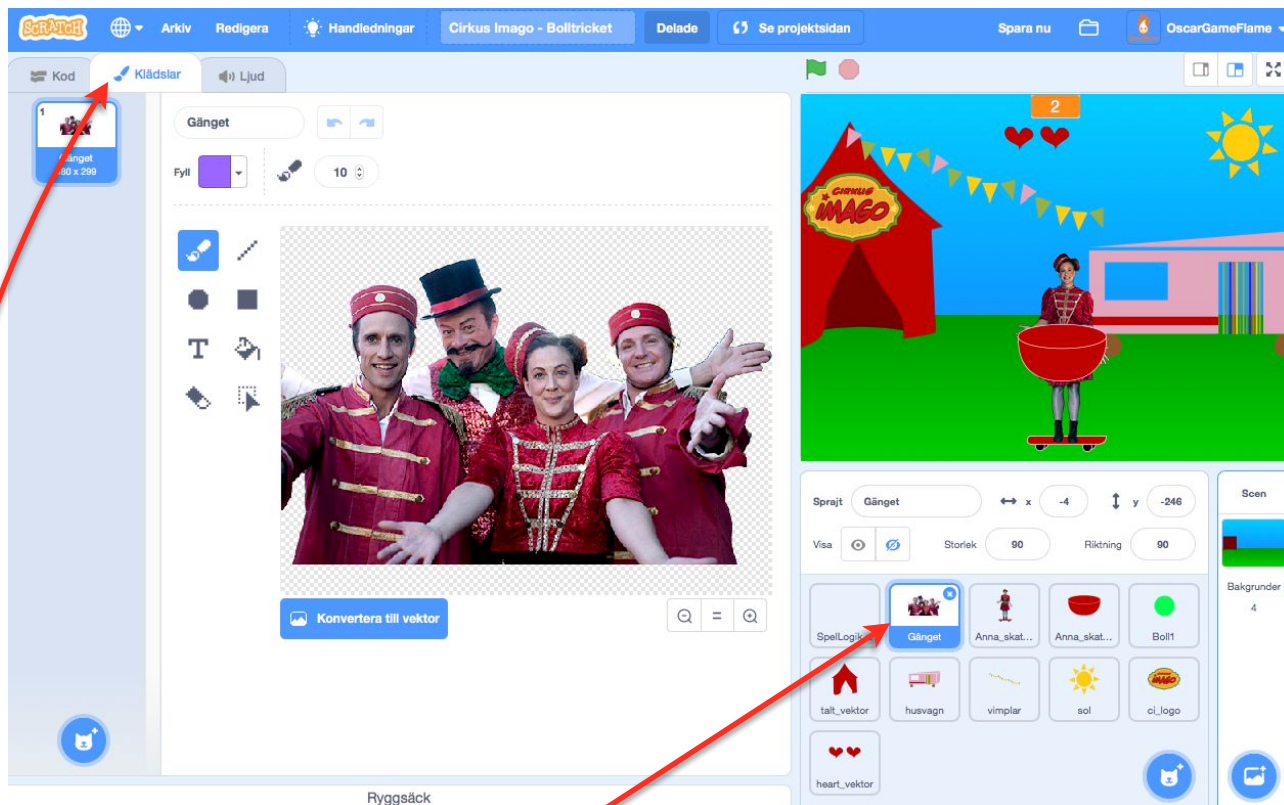


1. Välj symbolen för sprajten "Boll1".
2. Välj fliken "Klädselar".
3. Lägg till en ny klädsel genom att:



- a) Skapa ny klädsel från kamera (om datorn har en kamera).
- b) Ladda upp klädsel från fil, välj bilden du vill ladda upp.**
- c) Överraska med slumpmässig klädsel från biblioteket.
- d) Rita ny klädsel i Scratch.
- e) Välja en klädsel från Scratch-biblioteket.

2.4 Byt karaktärerna - genom att ändra klädsel på sprajten



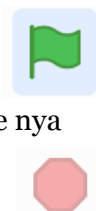
1. Välj symbolen för sprajten "Gänget".
2. Välj fliken "Klädslar".
3. Lägg till en ny klädsel genom att:



- a) Skapa ny klädsel från kamera (om datorn har en kamera).
- b) Ladda upp klädsel från fil, välj bilden du vill ladda upp.**
- c) Överraska med slumpmässig klädsel från biblioteket.
- d) Rita ny klädsel i Scratch.
- e) Välja en klädsel från Scratch-biblioteket.

2.5 Testa spelet och ändra storlek och position på sprajterna

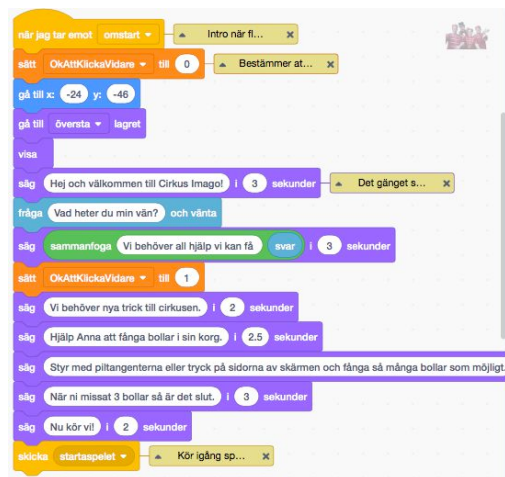
1. Testa spelet genom att klicka på den gröna flaggan.
2. Spelet fungerar förhoppningsvis men en massa saker är konstigt, troligtvis är flera av de nya bilderna för stora.
3. Stoppa spelet genom att klicka på den röda stoppknappen.
4. Ändra storlek på en sprajt genom att välja den och ändra storleken i rutan ovanför.



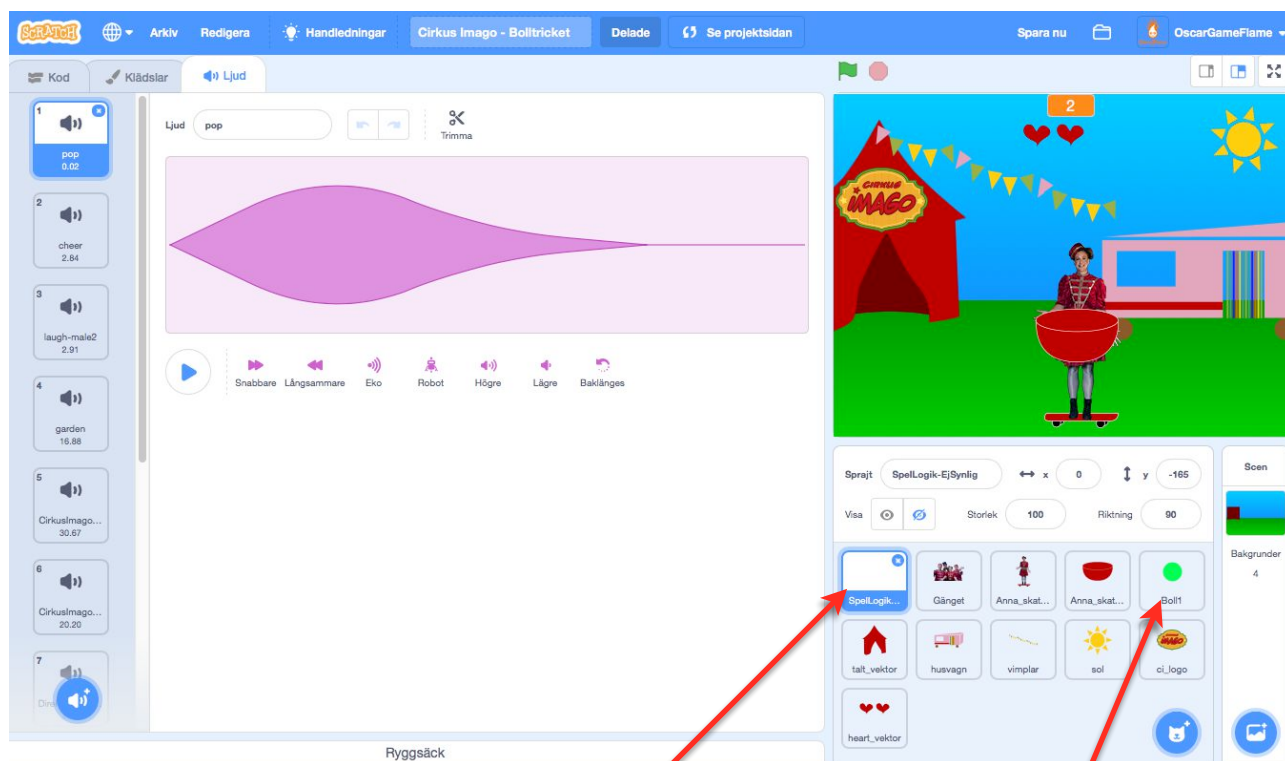
5. Ändra position på sprajten om det behövs.
Ibland måste skriptet ändras om positionen sätts där.

2.6 Byt dialog - genom att ändra skriptet på sprajten

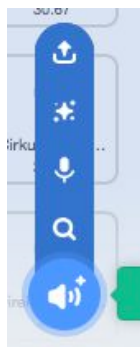
1. Välj symbolen för sprajten "Gänget".
2. Välj fliken "Kod".
3. Ändra dialogen i de lila blocken som börjar med "säg".
4. Lägg till eller ta bort block om det behövs.
5. Testa och justera tiden som dialogen visas.
6. Längst ner i skriptet finns även kodblock som styr vad de säger i slutet av spelet.



2.7 Byt ljud - genom att lägga till och ändra ljud på sprajten



1. Välj symbolen för sprajten "SpellLogik-EjSynlig".
De flesta ljud spelas från denna sprajt, men vissa ljud spelas från sprajten "Boll1"
2. Välj fliken "Ljud".
3. Hitta ljudet du vill ersätta, radera innehållet i redigeraren och spela in ett nytt eller lägg till ett nytt ljud genom att:



a) Ladda upp ljud från fil, välj ljudet (wav eller mp3) du vill ladda upp.

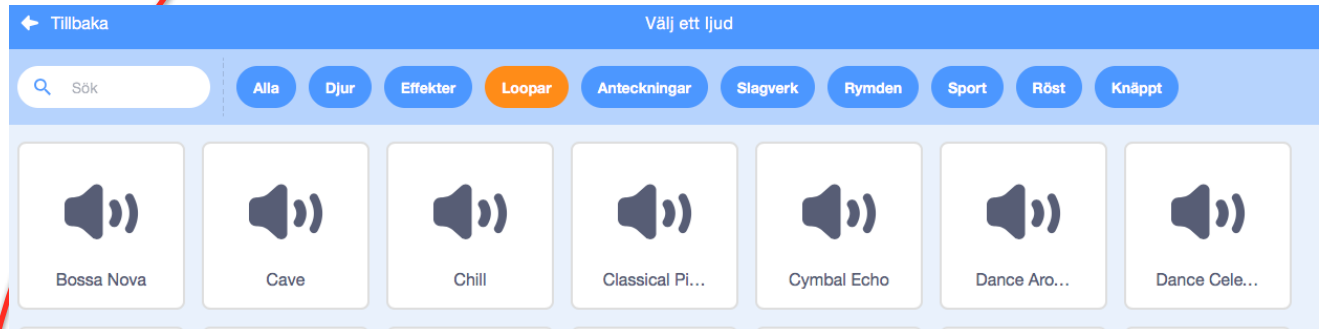
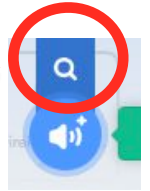
b) Överraska med slumpmässigt ljud från biblioteket.

c) Spela in nytt ljud i Scratch.

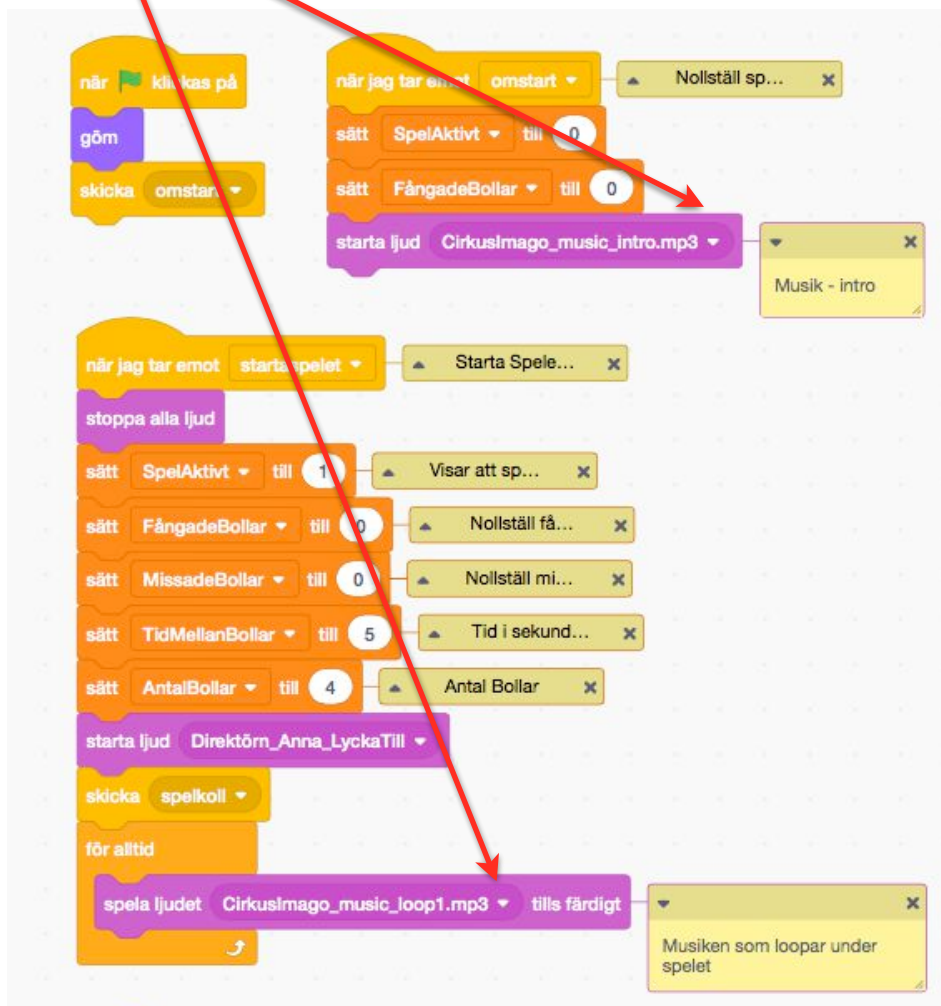
d) Välja ett ljud från Scratch-biblioteket.

2.8 Byt musik - genom att välja ny musik

1. Välj symbolen för sprajten "SpelLogik-EjSynlig".
2. Hitta vilken musik du vill ha i intro och under spelet genom att välja dem i biblioteket.
3. Filtrera vilka ljud som visas genom att trycka på "Loopar" överst.



4. Välj musik och ta in den i ditt projekt.
5. Välj fliken "Kod"
6. Leta upp det lila skript-blocket som spelar ljudet ni vill ändra och välj den nya ljudfilen i rullgardinsmenyn.



Workshop - del 2 - funktion & slutförande

3. Introduktion

I klassrummet presenteras uppgifterna och vi går igenom skripten i spelet.

Gruppförberedelser

1. Varje grupp samlas vid en dator.
2. Gå till Scratch (<https://scratch.mit.edu/>)
3. Logga in på ert Scratch-konto
4. Öppna ert spel, det finns i "Mina grejer" i menyn under er profil.



4. Uppgifter

Ni kan välja att fortsätta med att ändra innehåll eller gå vidare till att ändra funktion.

4.1 Ändra funktioner

Vill ni ändra hur spelet fungerar?

Ni kan t ex ändra:

- antalet bollar
- hur ofta det kommer nya bollar
- hur fort bollarna åker ner
- hur fort spelkaraktären rör sig
- antalet missar innan spelet tar slut

Gå igenom de olika sprajtarna och titta på hur skripten är uppbyggda.

Skripten har kommentarer som förklarar vad de gör.

Försök att klura ut var ni ändrar det ni är ute efter.

Ibland fungerar det kanske inte riktigt så som ni har tänkt, det är ingen fara!

Då är det bara att försöka hitta en annan lösning som fungerar bättre. Det händer ofta att man hittar bättre lösningar eller får nya idéer när man jobbar tillsammans med sitt spel.

Tänk bara på att det tar tid att testa olika lösningar.

4.2 Testa och fixa buggar

När något inte fungerar så som det är tänkt kallas det en **bugg**. Ett fel helt enkelt. Då måste ni hitta felet och försöka rätta till det.

Testa ofta under tiden ni skapar, speciellt innan ni börjar med något nytt moment för att lättare hitta problem eller buggar i nya funktioner.

Testa gärna också på någon annan än de som är i gruppen under tiden ni skapar.

Förstår alla vad man ska göra?

Koda är kul, men kräver tid och tålamod. Håll det enkelt och se till att det fungerar innan ni börjar lägga till eller testa nya grejer.

4.3 Dela spelet

Dela ert spel i Scratch så att andra kan spela det.
Klicka på "Dela" uppe i den blå listen.



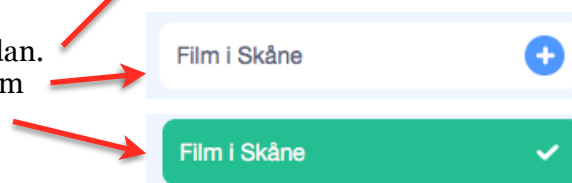
På projektsidan kan ni **ge spelet ett namn, skriva instruktioner** för hur man spelar spelet och ange **noteringar & beröm** (vilka ni är som har gjort spelet), om ni har lånat grafik, ljud eller kod från någon så ska de också anges här.

På projektsidan kan ni även kopiera en länk för att bädda in ert spel på en annan webbsida eller dela på sociala nätverk.



4.3 Lägg till spelet i skolans Scratch-studio

1. Klicka på knappen "Lägg till i studio" på projektsidan.
2. Klicka sedan på plustecknet på studion i menyn som kommer upp, så att den markeras grön.



Extrauppgifter

Läs igenom resten av häftet.

Testa och utforska. Lägg till animation, musik, funktion eller annat som ni vill prova på.

Fördjupning i Scratch - tips och trix

Innehåll och mediahantering i Scratch

I Scratch delas innehållet in i **bakgrunder**, **sprajtar**, **klädslar** och **ljud**.

Se beskrivning av begreppen tidigare under rubriken *Grundläggande om verktyget*.

Scratch innehållsbibliotek

I Scratch finns det en hel del innehåll som kan användas. Titta gärna i biblioteken för sprajtar, bakgrunder och ljud.

Grafikformat

Grafik i Scratch kan vara antingen i **Bitmappsläge** (pixelgrafik) eller **Vektorläge** (vektorgrafik).

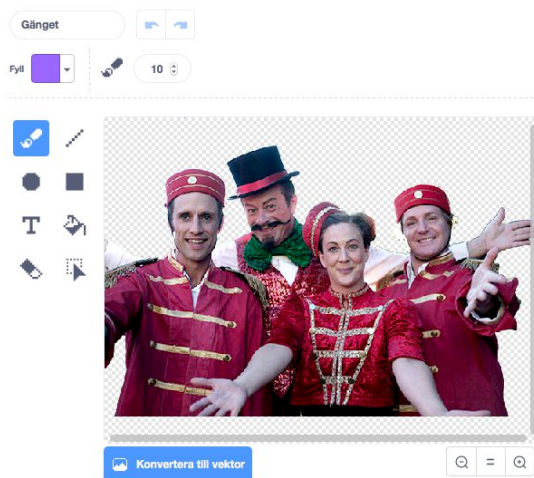
Bildredigeringsmodulen i Scratch stödjer båda formaten och det är viktigt att tänka på vilken format ni vill använda när ni skapar grafik.

Fördelen med vektorgrafik är att den inte blir ”taggig” när grafiken förstoras eller när spelet kör i fullskärm, vilket pixelgrafik blir. Fotografier är i regel pixelgrafik medan grafiska former, illustrationer och text lämpar sig bra för vektorgrafik.

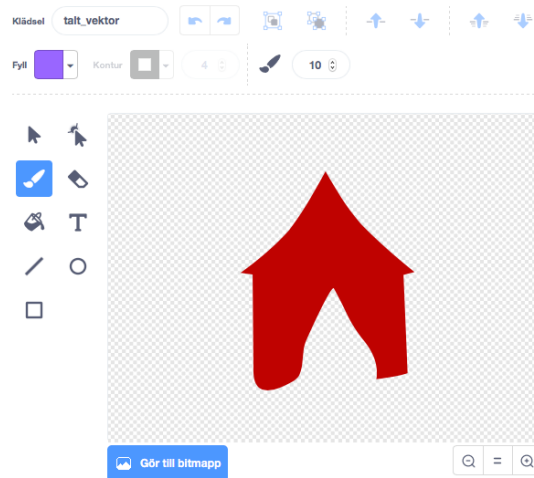
Scratch stödjer import av filformaten **jpg** och **png** för pixelgrafik och filformatet **svg** för vektorgrafik.

 **Gör till bitmapp**

 **Konvertera till vektor**



Bitmappsläge i bildredigeringsmodulen



Vektorläge i bildredigeringsmodulen

Skapa animation i Scratch

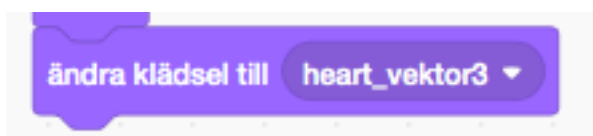
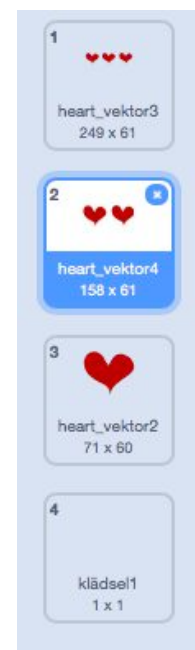
Animation kan skapas på olika sätt i Scratch.

Vi skiljer på dessa tre olika typer av animation som vi kan använda oss av i denna workshop.

Bildrutsanimation innebär att flera bilder visas efter varandra för att det ska se ut som att något rör sig. T ex en karaktär som vinkar med armen. Detta kallas **klädslar** i Scratch.

I fliken *Klädslar* kan du skapa en ny klädsel genom att hämta från bibliotek, rita ny, ladda upp eller från kamera precis som när du skapar en ny sprajt eller bakgrund.

Klädslar är alltså olika varianter av samma sprajt, så att sprajten kan byta skepnad via kod-block från kategorin *Utseende*.

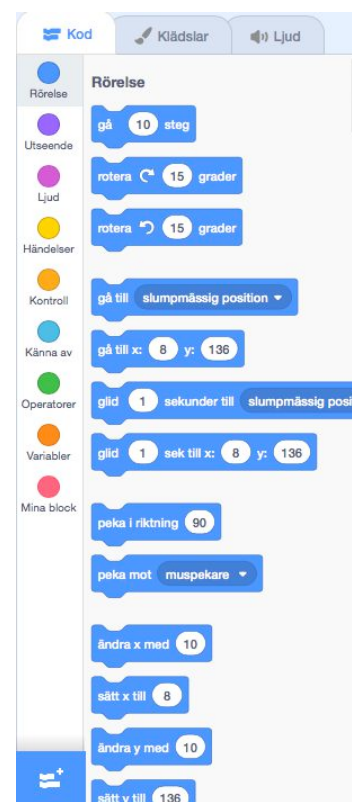


Rörelseanimation innebär att något rör sig över skärmen under en viss tid. T ex en boll som sparkas iväg mot ett mål.

Rörelseanimation skapar vi i Scratch med hjälp av kod-block, framförallt genom de som ligger i kategorin *Rörelse*.

Effektanimation innebär i Scratch en grafisk förändring skapad av kod-block ifrån kategorin *Utseende*.

Det finns flera grafiska effekter i Scratch att utforska.



Skapa interaktivitet och spelmekanik med kod-block (förenklad visuell programmering)

Scratch är också ett programmeringsspråk som använder sig av kod-block vilka kan kombineras i många kombinationer i olika skript för att skapa interaktivitet och spelmekanik.

Kod-blocken är arrangerade i olika kategorier som har olika färg.

Här är en översikt över de olika kategorierna och några exempel på kodblock.

Variabler
En variabel kan spara ett värde i form av t ex numeriska tal eller textsträngar.

Listor
En lista kan spara flera värden som kan sorteras på olika sätt.

När ni skapar variabler och listor kan ni välja om de ska vara synliga för alla sprajtar (global) eller enbart den sprajt som är aktiv (lokal).

Tips och länkar

Scratch och kodning

Scratch har en hel del inbyggda handledningar (scratch.mit.edu/ideas)

Kodboken (www.kodboken.se) - en gratis tjänst från Kodcentrum, en ideell förening som helt gratis introducerar barn och unga till programmering och digitalt skapande. Innehåller bra övningar. Kodboken har även en bra lista med tips och länkar för att utforska vidare.

Internetstiftelsen i Sverige (iis) har en hel del bra dokumentation och övningar.

Mycket är samlat här:

digitalalektioner.iis.se/lektioner/?_amnesomrade=scratch

<http://barnhack.se>

T.ex. Kom igång med Scratch, Lärrarhandledning för årskurs 1-6.

ScratchJr

Läs mer om ScratchJr här, <https://www.scratchjr.org>.

Spel där spelarna kan bygga eget innehåll

LittleBigPlanet - bygg egna banor och dela dem med ett stort community.

Minecraft - bygg egna världar och dela dem med ett stort community.

Verktyg för att göra egna spel (professionellt)

2D

Game Maker Studio

Defold

GameSalad

3D

Unity

Unreal

Utbildningar inom spelutveckling

www.spelutbildningar.se drivs av Dataspelsbranschen och ger en bra översikt över utbildningar, inriktningar och roller inom spelindustrin.

Om Film i Skåne

Film i Skåne AB är ett regionalt resurs- och produktionscentrum för film vars uppdrag är att främja filmverksamhet i Skåne samt att öka tillväxten i Skåne genom filmproduktion.

Film i Skåne AB ägs, tillsammans med systerbolagen Event in Skåne AB, Invest in Skåne AB och Tourism in Skåne AB av Business Region Skåne AB.

Film i Skåne Barn och Unga arbetar på olika sätt för att barn och unga ska få möjlighet att se, skapa och reflektera kring samt visa upp sina egna rörliga bilder - oavsett var i Skåne man är bosatt.

I detta arbete ingår information om skolbio och eget skapande med rörlig bild som en del av t ex Skapande skola, samt förmedling av filmpedagoger för kompetensutveckling och arbete ute i länet.

Film i Skåne driver också Ystad Studios Film Camp, en pedagogisk studio i direkt anslutning till filmproduktionsfaciliteterna i Ystad Studios, där olika grupper kan boka in sig för att under handledning av professionella pedagoger göra film i autentisk inspelningsmiljö.



Om Scratch

Scratch är utvecklat av the Lifelong Kindergarten Group vid MIT (Massachusetts Institute of Technology) Media Lab. Scratch är skapat under Creative Commons Attribution-ShareAlike licens.



Om GameFlame

GameFlame skapar digital magi med fokus på spel, digital media och grafisk design.

Oscar Wemmert är Kreativ Producent på GameFlame. Han har över 20 års erfarenhet från produktion av spel och digital media och har varit involverad i mer än 20 släppta spel för olika plattformar som tillsammans har sålt flera miljoner exemplar.

T ex *LittleBigPlanet 3* till PlayStation 4, *LittleBigPlanet PS Vita* samt en mängd barnspel - *Häst & Ponny*, *Bamse i Egypten* och många av Sveriges Televisions julkalenderspel.



Om Mint

MINT är ett produktionsbolag som arbetar med storytelling för barn och ungdom. Vi ser berättelsen som en gemensam utgångspunkt för våra produktioner, där både humor och allvar får ta plats. MINT ligger bland annat bakom SVT-serierna *Cirkus Imago* och *Drakhjärta*, samt långfilmerna *Det borde finnas regler* och *Hand i hand*. MINT producerar också *Nordic Kids Media Festival*, där nordiska kreatörer och producenter möts för att inspireras och utveckla mediautbudet för barn och unga.

Vi som driver MINT har en stark kombination av lång erfarenhet inom tv- och filmproduktion, samt stor pedagogisk kunskap och mångårig erfarenhet av barn- och ungdomskultur. Från idé till slutprodukt utvecklar och skapar vi verk i samarbete med skickliga kreatörer som delar MINTs grundsyn; att ta barn och unga på allvar, arbeta medvetet med mångfald och ta stort ansvar då det gäller kvalitet och innehåll.



<http://www.mint-ab.se>

Interaktivt bildmanus - litet

- Var är de? Hur ska bakgrunden se ut?
- Vem/vad ska spelaren styra?
- Vad ska spelaren fånga?
- Vad ska användas för att fånga det?
- Vem/vad ska presentera spelet i början och slutet?
- Vad ska de säga?

Interaktivt bildmanus - stort

- Skapa och berätta med digitala spel

Scen nr:

- Var är de? Hur ska bakgrunden se ut?
- Vem/vad ska spelaren styra?
- Vad ska spelaren fånga?
- Vad ska användas för att fånga det?
- Vem/vad ska presentera spelet i början och slutet?
- Vad ska de säga?